COUP: Ciudad-Estado. Reglamento

Eres el cabeza de familia en una ciudad-estado italiana. La ciudad está controlada por una corte débil y corrupta repleta de intrigas. Intentas controlar la ciudad manipulando, embaucando y abriéndote camino hasta el poder. Tu objetivo es destruir la influencia de todas las demás familias, forzándoles a exiliarse. Sólo una familia sobrevivirá.

Contenido:

- 15 cartas de personaje. 3 de cada una de las siguientes: Duke (Duque), Assassin (Asesino), Captain (Capitán), Ambassador (Embajador), Contessa (Condesa).
- 6 cartas de resumen.
- 50 monedas.
- Reglamento

Colocación del juego:

Barajar todas las cartas de personaje y repartir 2 a cada jugador. Los jugadores pueden mirar sus cartas, pero deben dejarlas boca abajo ante ellos. Coloca las cartas restantes sobre la mesa de juego, formarán el mazo de la Corte.
Da 2 monedas a cada jugador. Cada jugador debe dejar su dinero a la vista de todos. Coloca el resto de las piezas sobre la mesa como el Tesoro.
Da una carta de resumen a cada jugador. Únicamente sirven de referencia. Los jugadores deben familiarizarse con todas las acciones y personajes antes de que el juego comience.
Quién haya ganado el juego anterior comienza la nueva partida.

Objetivo

Eliminar la influencia de todos los jugadores restantes y ser el último superviviente.

Influencia

Las cartas que se encuentran boca abajo ante él representan su influencia en la corte. Los personajes impresos en ellas representan a qué personajes influencia el jugador y sus capacidades.
Cada vez que un jugador pierde influencia debe dar la vuelta a una de sus cartas. Las cartas así reveladas quedan a la vista de todos y ya no pueden dar influencia al jugador.
Cada jugador escoge la carta que decide mostrar cuando pierda influencia.
Cuando un jugador pierde toda su influencia es expulsado de la ciudad y debe abandonar el juego.

Desarrollo del juego

Se juega en el sentido de las agujas del reloj.
En su turno cada jugador elige una sola acción. Un jugador no puede pasar.
Tras haber decidido su acción, los demás jugadores tienen la oportunidad de desafiarlo o de contraatacar esta acción.
Si una acción no es desafiada ni contraatacada tiene éxito automáticamente.
Los desafíos son resueltos antes de que otra acción o contraataque tenga lugar.
Cuando un jugador haya perdido toda su influencia y sus cartas están todas boca arriba ante, él abandona el juego inmediatamente, deja sus cartas a la vista y devuelve todas sus monedas al tesoro.
El juego acaba cuando sólo queda un jugador.

Acciones

Cada jugador puede escoger cualquier acción que pueda pagar.
Ciertas acciones (llamadas Acciones de Personajes) necesitan personajes influyentes para llevarse a cabo. Si un jugador escoge una Acción de Personaje debe afirmar que el personaje requerido es una de sus cartas boca abajo. Puede decir la verdad o marcarse un farol. No tiene que mostrar ninguna carta a menos que sea desafiado. Si no es desafiado el jugador consigue llevar a cabo la acción automáticamente.

Si un jugador comienza su turno con 10 monedas debe dar un Golpe durante el turno, siendo ésta la única acción posible.

Acciones Generales:
Siempre están disponibles.

Ingresos:
Coge una moneda del Tesoro

Ayuda extranjera:
Coge 2 monedas del Tesoro (Puede ser bloqueada por el Duque)

Golpe:
Paga 7 monedas al Tesoro y da un Golpe contra otro jugador. Este jugador pierde inmediatamente una influencia. Un Golpe gana siempre. Si alguien comienza su turno con 10 monedas está obligado a dar un Golpe.

Acciones de Personaje:
Si un jugador es desafiado debe mostrar su influencia con la carta correspondiente al personaje implicado

Duque: Impuestos
Coge 3 monedas del Tesoro.

Asesino: Asesinato
Paga 3 monedas al Tesoro y contrata el asesinato de un jugador. Si triunfa, este jugador pierde inmediatamente una influencia. (Puede ser bloqueado por la Condesa).

Capitán: Extorsión
Coge 2 monedas de otro jugador. Si el jugador no tiene más que una moneda coge sólo una. (Puede ser bloqueado por el Embajador o el Capitán).

Embajador: Cambio
Cambia cartas con la Corte. Para ello coge 2 cartas al azar del mazo de cartas de la Corte, mézclalas con tus cartas ocultas, selecciona las que quieres conservar y devuelve 2 cartas al mazo de la Corte

Contraataques

Los contraataques pueden llevarse a cabo para bloquear la acción de otro jugador.
Si una acción es contraatacada con éxito la acción se pierde, pero las monedas pagadas para realizar la acción se gastan igualmente.
Los contraataques funcionan igual que las Acciones de Personaje. Los jugadores pueden reclamar la influencia de cualquier personaje y utilizar sus capacidades para contraatacar a otro jugador. Pueden decir la verdad o marcarse un farol. No tiene que mostrarse la carta a menos que sean desafiados. Los contraataques pueden ser desafiados, pero si no lo son tienen éxito automáticamente.

Duque: Bloquear una Ayuda Extranjera.
Cada jugador que declara tener el Duque puede contraatacar y bloquear a un jugador que intente obtener Ayuda Extranjera. El jugador que intenta obtener esta ayuda no recibe ninguna moneda este turno.

Condesa: Bloquear un Asesinato.
El jugador que es objetivo de un asesinato puede usar la Condesa y contraatacar para bloquear el asesinato. En tal caso, el asesinato fracasa, pero la tarifa pagada por el jugador para contratar al asesino se gasta igualmente.

Embajador/Capitán: Bloquear una extorsion.

El jugador que es víctima de una extorsión puede utilizar la carta del Embajador o del Capitán para contraatacar, bloqueando la extorsión. El jugador que extorsiona no recibe ninguna moneda en ese turno.

Desafíos

Cada acción o contraataque utilizando un personaje influyente puede ser desafiado.
Un jugador puede lanzar un desafío contra otro incluso si no es el objetivo de la acción en curso.
Una vez declarada la acción o el contraataque los otros jugadores deben tener la oportunidad de lanzar un desafío. Pero después de ser llevada a cabo ya no pueden ser desafiadas.
Si un jugador es desafiado debe probar que tiene la influencia necesaria mostrando la carta del personaje correspondiente. Si no puede probarlo pierde inmediatamente el desafío. Si puede, el que ha lanzado el desafío pierde. Aquél que pierda un desafío pierde inmediatamente una influencia.
Si un jugador gana un desafío mostrando la carta de personaje correcta puede devolver esta carta al mazo de la Corte, barajarlo y coger una carta al azar como reemplazo. (De esta manera no pierde su influencia y los otros jugadores no saben qué nueva carta acaba de robar). Inmediatamente después, la acción o el contraataque continúan.
Si una acción es desafiada con éxito la acción se pierde completamente, y se devuelven al jugador todas las monedas pagadas como coste de la acción.

Ejemplo de partida

3 jugadores. Cada jugador comienza con 2 cartas de influencia y 2 monedas. Los otros 9 personajes constituyen el mazo de la Corte.

- Amelia tiene la Condesa y el Duque. Comienza ella y en su primer turno afirma tener el Duque y coge 3 monedas. Nadie la desafía. Ahora tiene 5 monedas.

- Bernabé tiene el Capitán y la Condesa. En su turno decide marcarse un farol y afirma tener el Embajador. Nadie le desafía y coge 2 nuevas cartas del mazo de la Corte: un Asesino y un Duque. Guarda el Asesino y el Capitán que ya tenía y devuelve el Duque y la Condesa al mazo de la Corte. Sigue teniendo 2 monedas.

- Carmen tiene un Asesino y un Duque. En su primer turno afirma tener el duque y coge 3 monedas. Bernabé piensa que es un farol y la desafía. Carmen enseña su Duque y gana el desafío. Carmen conserva las 3 monedas que le ha proporcionado el Duque pero devuelve la carta del Duque al mazo de Corte y coge otra carta al azar: una Condesa. Bernabé pierde el desafío y pierde una influencia. Decide deshacerse de su Asesino, le da la vuelta para que todos vean la carta y la deja boca arriba ante él.

Después del primer turno:

A Amelia le quedan 2 influencias (la Condesa y el Duque) y 5 monedas.
A Bernabé le queda una influencia (el Capitán) y 2 monedas.
A Carmen le quedan 2 influencias (el Asesino y la Condesa) y 5 monedas.
Un Asesino ha sido revelado y permanece boca arriba sobre la mesa.

Continuación …

- Amelia vuelve a usar el Duque. Coge 3 monedas y nadie la desafía. Tiene ya 8 monedas.

- Bernabé coge sus ingresos de una moneda. No usa la influencia de ningún personaje y nadie puede bloquearlo. Ahora tiene 3 monedas.

- Carmen usa el Asesino, paga 3 monedas al Tesoro para intentar asesinar a Amelia. Nadie desafía a su asesino, pero Amelia afirma tener la Condesa para bloquear al Asesino. Nadie la desafía y el asesinato fracasa. Las 3 monedas de Carmen se pierden y le quedan 2 monedas.

- Amelia gasta ahora 7 monedas para dar un Golpe a Carmen. Un Golpe no puede bloquearse. Carmen pierde una influencia y decide dar la vuelta a su Condesa. A Amelia le queda una moneda.

- Bernabé usa el Capitán y coge 2 monedas de Carmen. Nadie desafía al Capitán de Bernabé, pero Carmen afirma tener un Embajador que bloquea al Capitán. Bernabé la desafía. Carmen no puede mostrar el Embajador y pierde su última influencia, dando la vuelta a su Asesino. Bernabé recibe 2 monedas por la extorsión exitosa de su Capitán y ahora tiene 5 monedas.

En este momento

Amelia tiene 2 influencias (la Condesa y el Duque) y una moneda.
Bernabé tiene una influencia (el Capitán) y 5 monedas.
Carmen está fuera del juego.
2 Asesinos y una Condesa están boca arriba sobre la mesa.

La partida continúa…

Nota: doble peligro por asesinato

Es posible perder 2 influencias en un turno si no tienes cuidado ante un asesinato. Por ejemplo, si desafías a un Asesino utilizado contra ti y pierdes el desafío, perderás una influencia por el desafío perdido y otra por el asesinato con éxito. Igualmente, si lanzas el farol de que tienes la Condesa para bloquear el asesinato y te desafían pierdes una influencia por haber perdido el desafío y otra por el asesinato con éxito.

Falta total de confianza

Todas las negociaciones están permitidas, pero ninguna puede imponerse.
No está permitido que los jugadores revelen sus cartas a otros jugadores.
Las monedas no pueden darse o prestarse a otros jugadores.
No hay segundo puesto.